ОБРЕЗ

Система для ролевой игры с акцентом на совместное построение сюжета и отношения между его героями

Текст: Артём Мокроусов

Иллюстрация: Люк Чю

ВВЕДЕНИЕ

Всё нижеследующее является переработкой игры «The Shotgun Diaries». Огромное спасибо Джону Вику, автору этой игры, и Нику, её владельцу. Извините, если что не так.

Эти правила предназначены для проведения ролевых игр о людях, попавших в опасные и пугающие ситуации, и вы можете использовать ее для реализации сюжетов в духе таких фильмов, как «Чужой», «Сонная Лощина» или «Тринадцатый Воин». Для игры вам понадобятся три – четыре игрока, один ведущий. Кроме того, вам могут пригодиться шестигранные кубики, а также карандаши и бумага, но это не обязательно. Каждый из игроков придумывает себе персонажа, представляющего его в мире игры, а ведущий придумывает всё остальное. В общем, игра проходит следующим образом: ведущий описывает игрокам то, что видят, слышат и иным образом чувствуют их персонажи, то есть создаёт условия, в которых персонажам предстоит действовать. Игроки, в свою очередь, по собственной инициативе или по предложению ведущего рассказывают о том, что делают их персонажи. В некоторых случаях (когда этого потребует ведущий), для того, чтобы получить право рассказать, что делает его персонаж, игроку нужно будет успешно пройти проверку (о проверках будет сказано ниже).

ПЕРСОНАЖ

При создании своего персонажа начните с определения его сильных сторон. Выберите для него три умения, каждое из которых будет представлять некую область деятельности, в которой персонаж будет особенно хорош. Вместо того чтобы выбирать разные умения, вы также можете выбрать одно и то же умения дважды или трижды, чтобы создать по-настоящему увлечённого специалиста. Посоветуйтесь с ведущим, прежде чем сделать выбор, так вы застрахуете себя от выбора заведомо бесполезных или неприемлемых умений.

Игра доставит вам большее удовольствие, если при создании своего персонажа вы не ограничитесь только его умениями. Подумайте о его характере, внешности, привычках, добавьте его образу деталей, сделайте его уникальным.

Макс решает создать персонажа, который зарабатывает на жизнь, продавая электротовары. У него отлично подвешен язык, что помогает ему быть успешным продавцом, и «общение» становится первым его умением. Кроме того, персонаж Макса в силу профессии неплохо разбирается в технике, и «техника» становится его вторым умением. Наконец, желая подчеркнуть, что жизнь его не сводиться к работе, Макс назначает своему персонажу третье умение, «спорт», поскольку он каждый день бегает и проводит тренажерном зале шесть - восемь часов в неделю. Теперь осталось только выбрать персонажу имя описать его в трех – четырех предложениях, и он готов к приключениям.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Все, описанное ниже является набором основных правил этой игры, в которых необходимо ориентироваться как ведущему, так и игрокам. Этих правил немного, и они сохраняются неизменными вне зависимости от типа вашей игры, хотя и могут претерпевать незначительные косметические изменения. Например, в игре, где персонажи игроков это отважные воины, космодесантники или самураи, такая категория как «страх», может показаться неуместной, и ее заменит «ярость», в игротехническом смысле действующая также, как «страх», но придающая игре другой эмоциональный оттенок.

ПРОВЕРКИ

Вы можете спокойно описывать действия своего персонажа до тех пор, пока кто-либо из участников игры (игрок или ведущий) не возразит вам, заявив, что кто-то, или что-то может помешать вашему персонажу действовать подобным образом. В этом случае вам придется пройти проверку, чтобы ваш персонаж смог достичь желаемого. Делается это в три этапа:

1. Заявки. Вы рассказываете, что хочет сделать ваш персонаж, какой цели он пытается достичь своими действиями. В ответ на это ведущий описывает то, что произойдет в случае провала, то есть если ваш персонаж не достигнет желаемого. Также свои заявки могут сделать другие игроки, если ведущий позволит им это. Если после того, как все высказались, вы все еще настаиваете на этих действиях своего персонажа, переходите ко второму этапу, если же нет, вы можете изменить свою заявку, и этот этап начинается сначала.

2. Попытки. Вы совершаете попытку действия, что представляет собой один бросок шестигранного кубика. Если полученный результат будет равен пяти или шести, ваш персонаж достигает успеха, а вы стано-

витесь рассказчиком, получая право описать, что он сделал и что из этого выходит. Если же на кубике выпало число от одного до четырех, это провал, и персонаж не преуспевает, а рассказчиком становится ведущий.

Если область деятельности, связанная с этой проверкой, совпадает с имеющимся у вашего персонажа умением, вы получаете право на ещё одну дополнительную попытку. Если это умение вы выбирали дважды, то вы получаете две дополнительных попытки, а если трижды, то три.

Если у вас нет под рукой кубиков, или если вы не хотите ими пользоваться, попытка может осуществляться одним раундом игры "камень – ножницы - бумага" между игроком и ведущим. В этом случае победа игрока означает успех попытки, а ничья или поражение игрока – провал.

3. Рассказ. Участник игры, ставший рассказчиком, может описать действия персонажа и их последствия в соответствии со своей заявкой.

Уже известный нам персонаж Макса собирается оторваться от напавших на него зомби, добежав до выхода из комнаты и проскочив в дверь перед их носом. Это заявка, и она дает представление о том, чего собирается достичь персонаж и как он будет это делать. Ведущий отвечает, что поскольку Макс пренебрегает обороной, в случае неудачи зомби повиснут на беззащитной спине его персонажа, и, скорее всего, покусают его. Поразмыслив, Макс решает остановиться на более осмотрительных действиях – его персонаж не станет поворачиваться к зомби спиной и будет сохранять контроль над ситуацией. Ведущий принимает заявку, уточнив, что двигаясь медленнее, персонаж Макса рискует дождаться новых зомби, пришедших на шум, но Макс готов смириться с этим риском. Первый этап закончен, и наступает время попыток. Персонаж Макса в хорошей физической форме, одно из трех его увлечений – спорт, и ведущий дает ему право на одну дополнительную попытку. Если один из бросков кубика дал бы пять или шесть, это был бы успех. В этом случае Макс описывал бы, как его персонаж пересекает комнату, перепрыгивая через столы и уклоняясь от зомби, а затем протискивается в полуоткрытую дверь. Однако Макс не сумеет получить успеха ни в одной из своих попыток, и ведущий рассказывает о том, как бывший торговец техникой, пытаясь достичь спасительной двери, споткнулся о мусорную корзину, которая с грохотом покатилось по полу, и появившиеся на шум зомби окружили его со всех сторон. Теперь, вероятнее всего, ему придется драться, но это будет уже другая проверка. Эта проверка окончена.

ОПАСНОСТЬ

Обычно проверки проводятся в тех случаях, когда персонажу что-либо угрожает, а провал подвергает его опасности. Степень этой опасности выражается числом (обычно, от одного до трёх), и чем оно выше, тем серьёзнее опасность. Технически это выражается в следующем: за каждый успех, полученный при проверке, вы снижаете опасность, грозящую персонажу, на единицу. Если таким образом вы сумели снизить её до нуля, значит, персонаж вышел сухим из воды. Если же вам не удалось этого сделать, то за каждую единицу опасности ваш персонаж получает штраф – одну единицу боли или страха (о боли и страхе будет сказано ниже). Распределение штрафа между болью и страхом, это право рассказчика. Таким образом, по результатам проверки персонаж может достигнуть желаемого (если получит хотя бы один успех), но ценой боли или страха (если не получит успехов в количестве, достаточном для нейтрализации опасности).

Помните персонажа Макса, окруженного зомби? Макс заявляет, что его персонаж собирается броситься на зомби, что стоит ближе всех к двери, и все-таки покинуть опасную комнату. Ведущий отвечает, что это опасный план, так как близкий контакт с зомби может привести к укусам и прочим неприятностям, поэтому предстоящей проверке присваивается уровень первый опасности. Макс не видит альтернатив и приступает к попыткам. Ведущий дает ему всего одну попытку, так как спортивные увлечения его персонажа не включают единоборства, особенно с зомби. Если бы бросок кубика дал шестерку, Макс рассказывал бы об отброшенном зомби и удачном рывке к спасительной двери. Однако на кубике выпадет два, но об этом мы поговорим в следующем примере.

БОЛЬ

Боль отнимает силы и лишает концентрации, заставляя персонажа действовать менее эффективно. За каждую единицу боли у своего персонажа понизьте на один число попыток, доступных вам при прохождении проверок. Обратите внимание, что если это число уменьшится до нуля или отрицательной величины, то вы автоматически провалите проверку.

Возвращаясь к истории о парне, который не смог прорваться мимо зомби, дадим слово ведущему. Поскольку Макс провалил опасную проверку первой степени, его персонаж получает штраф, одну единицу боли или страха, по выбору ведущего. Если ведущий выберет боль, он опишет, как бывший прода-

вец в попытке избежать зубов зомби с разбегу валится боком на острый угол стола и ломает ребра. Он корчится от боли и становится не таким резвым, как раньше. Теперь количество попыток в любых проверках, которые будет проходить Макс, снижается на одну, потому что его персонажу больно двигаться и дышать. Что будет, если ведущий выберет страх, мы рассмотрим в следующем примере.

СТРАХ

Страх пожирает уверенность в себе и заставляет персонажа поступать глупо и эгоистично. За каждую единицу страха у своего персонажа одна из попыток, которой вы располагаете для прохождения проверок, будет считаться попыткой страха. Попытки страха всегда предшествуют обычным попыткам. Разница между попыткой страха и обычной попыткой в том, что успех при попытке страха делает рассказчиком не вас, а ведущего. Этот успех всё ещё позволяет персонажу получить желаемое и снижает грозящую ему опасность, но рассказчиком он вас не делает.

Ведущий, получивший права рассказчика с помощью проверки страха, должен руководствоваться первоначальной заявкой игрока, сделанной на эту проверку. Однако в этом случае ведущий вправе сместить акценты в своем рассказе или включить в него какие-либо элементы, невыгодные или даже вредные для персонажа, поскольку под влиянием страха он действовал глупо и эгоистично. Кроме того, ведущий получает право распределить полученные персонажем штрафы (если они есть) между болью и страхом.

После того, как Макс не прошел проверку, описывающую борьбу с зомби, ведущий может выдать ему единицу страха вместо боли. Он описал бы, как персонажу Макса удалось избежать зубов мертвеца, но такая близость к смерти лишила его присутствия духа. К чему это может привести? Скажем, в следующей проверке Макс все-таки получил успех, заявив о намерении выбежать из комнаты через уже известную нам дверь. Он получает этот успех на первом же кубике, который, как мы знаем, является кубиком страха. Макс должен получить то, что хочет, но рассказиком становится ведущий, и он вносит свои коррективы в сюжет. Он описывает, как персонаж Макса в ужасе выбегает из комнаты, но, не вполне владея собой, забывает запереть дверь и уже спустя пару секунд она распахивается, и зомби продолжают свое преследование.

СЛОЖНОСТЬ

Обстоятельства могут влиять на проверку, не изменяя степени её опасности. Эти обстоятельства могут помогать персонажам в достижении успеха, а могут мешать в этом. Когда такие обстоятельства имеют место, они выражаются в бонусах и штрафах к количеству попыток при проведении проверки. В этом смысле к обстоятельствам может быть отнесено, например, использование персонажем подходящего к случаю оборудования или оружия. Обычно бонус или штраф за одно отдельное обстоятельство составляет число от одного до трёх.

Продолжим следить за судьбой продавца электротоваров. После того, как его побег не принес спасения, Макс решает, что его парню пора дать бой мертвецам. Ведущий сообщает ему, что зомби пытаются окружить бедолагу. Отбиться от них будет сложно, поэтому количество доступных Максу попыток будет снижено на одну. Понимая, что у его персонажа нет шансов выжить в такой схватке (единственная попытка превратилась в ноль из-за численного превосходства противника), Макс заявляет, что сражение будет происходить в узком проходе между шкафом и столом, куда враги смогут протискиваться только по одному. Ведущий решает, что эти меры сделают борьбу с зомби легче, и понижает сложность сражения до нуля - теперь Макс сможет использовать все свои попытки. Вместе с тем, предстоящий бой по-прежнему является опасным, и в случае неудачи еще одна единица боли или страха Максу гарантирована.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Правила, приведенные ниже, могут применяться, или не применяться в вашей игре. Вы также можете применять одни из них, и отказаться от применения других, обычно это решает ведущий.

ОБЩИЕ ПРОВЕРКИ

В тех случаях, когда персонажи могут действовать сообща, когда их усилия могут быть объединены, вы вправе пройти проверку вместе с другими игроками и сложить вместе полученные успехи. В этом случае рассказчиком станет тот, кто получит успех раньше, то есть тот, кому потребуется для этого меньше попыток. Если эти правила не позволяют определить рассказчика, пускай претенденты бросят жребий. Важной особенностью коллективной проверки является еще и то, что штрафы, полученные персонажами по ее итогам, могут быть распределены рассказчиком между ее участниками каким угодно способом.

Персонаж Макса больше не один, выбираясь из наводненного зомби здания, он встретил персонажей Алисы и Тима. Последним испытанием перед выходом на относительно безопасную улицу для них стал бой с целой ордой живых мертвецов, топчущихся в холле. Поскольку персонажи могут объединить свои усилия для достижения общей цели, это будет общей проверкой. Макс и Алиса получают по одной попытке, а Тим две, потому что его персонаж вооружен. Естественно, что бой с толпой зомби, это рискованное предприятие, и ведущий объявляет третьей уровень опасности для этой проверки. Все получают первую попытку, но только Алисе сопутствует удача, потом следует вторая попытка Тима, и он тоже добивается успеха – общее количество успехов равно двум. Это означает, что вся группа выбралась из здания, но не без ущерба для себя, ведь одну единицу опасности они преодолеть не смогли. Поскольку Алиса добилась успеха первой, она становится рассказчицей и описывает все происходящее, в том числе то, кто из персонажей получает штраф и в чем он выразится, в боли или страхе.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

В том случае, когда персонажи сами подвергают опасности друг друга (например, сражаются между собой), или в других случаях, когда этого потребует ведущий, вместо обычной проверки проводится встречная проверка. При встречной проверке не существует заранее определённой степени опасности. Вместо этого, опасность, угрожающая персонажу, считается равной количеству успехов, полученных его оппонентом в этой проверке. Обратите внимание, что рассказчик в этом случае определяется по общим правилам – им станет тот, кто раньше получит успех.

Персонажи Макса и Тима выясняют отношения, и дело дошло до драки. Как мы уже знаем, персонаж Тима вооружен, и поэтому может рассчитывать на две попытки, а наш бывший продавец только на одну. Кроме того, Тим заявляет, что его персонаж нападает неожиданно, и ведущий дает ему еще одну попытку. В итоге Макс добивается успеха в своей первой, и единственной попытке, а Тим – во второй и в третьей. Рассказчиком становиться Макс, но опасность его проверки равна количеству успехов Тима, то есть двум. Значит, одну единицу опасности он не преодолел, и должен получить боль или страх. Он вправе решить это сам, и описать, как прошла драка и чем она закончилась, не нарушая при этом условий заявки, сделанной Тимом. Если это была плохо сформулированная заявка, Макс может попытаться использовать ее недостатки, чтобы навредить ему, как это было продемонстрировано в примере к разделу «Страх».

СУДЬБА

В этой игре судьба имеет численное выражение и расходуется на свершение значимых деяний – при прохождении любой проверки игрок может уменьшить судьбу своего персонажа на один и получить за это одну дополнительную попытку. Другим способом расходования судьбы является избавление от боли и страха по цене единица за единицу. Все это отображает ситуацию, при которой персонажу невероятно везет, или он использует себе на пользу какой-либо конечный ресурс, имеющийся в его распоряжении.

Персонажи могут увеличивать значение своей судьбы в ходе специальных проверок, или получать ее от ведущего за хороший отыгрыш. Чтобы избежать необходимости ведения ненужных записей, судьбу персонажей можно отслеживать специальными мелкими предметами, спичками, монетами и т.д., которые ведущий сможет передавать игрокам и забирать у них по мере необходимости.

Персонаж Макса с товарищами пробрался в магазин, где он работал, в надежде найти там что-то полезное для борьбы с зомби и выживания. Ведущий сообщает игрокам, что все они могут пройти общую проверку, а количество полученных успехов будет представлять собой количество полученной ими судьбы в виде припасов и полезных вещей. Кроме того, Макс получает дополнительную попытку, потому что его персонаж знает этот магазин, как свои пять пальцев. В итоге Макс получает успех со второй попытки, Тим с первой, а Алиса терпит полное фиаско. Рассказчиком становиться Тим, и он пописывает, как прошли поиски, а также распределяет найденное между персонажами. Решив, помочь своему персонажу одержать верх в борьбе за лидерство в группе с персонажем Макса, он описывает, как тот пытается утаить найденное от товарищей, подрывая его репутацию перед персонажем Алисы.

ОТНОШЕНИЯ

В тех приключениях, которые доведется пережить персонажам, важную роль играет их взаимное доверие. В этой связи игра предусматривает специальную модель для отслеживания отношений между персонажами, они отображаются порядком, в котором сидят игроки. Сколько бы ни было участников в вашей игре, сядьте неким подобием круга, а затем ведите отсчет игроков от ведущего по часовой стрелке. Таким образом, сидящий слева от ведущего будет первым игроком, следующий – вторым и так далее, а

сидящий справа от ведущего будет последним.

Взаимное расположение игроков отображает отношения между персонажами. Любой персонаж меньше доверяет тем, чьи игроки сидят слева от него, чем тем, чьи сидят справа. При этом, чем дальше влево находится игрок, тем меньше доверия вызывает его персонаж у окружающих, и наоборот.

Все это имеет три игротехнических последствия:

1. Персонаж, игрок которого сидит последним, всегда считается обладателем как минимум одной единицы страха, а персонаж, игрок которого сидит первым – единицы боли. Это отображает ситуацию, при которой самый подозрительный персонаж часто делает что-то коварное или скверное, а самый открытый и честный часто оказывается в беде.

Макс сидит слева от ведущего, и поэтому его персонаж пока является местным «героем», рыцарем без страха и упрека. Это здорово стесняет его в средствах, свои патроны он уже давно отдал персонажу Алисы, а последний бинт ушел на перевязку персонажа Тима. Все это плохо сказывается на состоянии самого торговца телевизорами, поэтому в любой проверке он получает на одну попытку меньше, как если бы у него была одна единица боли. Если при всем этом ему «посчастливиться» получить еще и единицу «настоящей» боли, у него все равно останется всего одна боль. Аналогичная ситуация складывается у персонажа Тима, который занимает последнее место отрядного «злодея», и всегда имеет как минимум одну единицу страха.

2. Любой персонаж может в любое время получить дополнительную попытку при прохождении любой проверки, подставив, обманув или предав товарища, игрок которого сидит слева от него. При этом игрок этого персонажа должен переместиться в общем кругу на одну позицию влево. Рассказчик, описывающий результат этой проверки, должен включить в свое описание элементы, объясняющие суть этого предательства, обмана или подставы.

Макс в борьбе за выживание своего персонажа в ходе очередной проверки берет себе одну дополнительную попытку. При этом он описывает, как его персонаж забрал у Алисы часть ее вещей и воспользовался ими в своих целях. После этого Макс меняется с Алисой местами, персонаж Алисы теперь на первом месте и получает соответствующий штраф за «героизм» (видимо в похищенных вещах было что-то нужное), а бывший продавец Макса – второй, и больше не несет штрафа

3. Персонажи по ходу игры могут становиться не только более, но и менее подозрительными для окружающих. Чтобы снять с себя подозрения, персонажу нужно выявить враждебные или подозрительные намерения персонажа справа от себя. Сделав этого, игрок персонажа-обличителя перемещается на одну позицию вправо. Самый простой способ получить такую возможность, это стать рассказчиком в общей или встречной проверке.

Так случилось, что Макс уже сидит на последнем месте, а его персонаж оказался изгоем в своем отряде. Единственный способ восстановить его репутацию, это вывести на чистую воду персонажа Алису, его «соседки» справа. Во время одной из общих проверок он получает права рассказчика. Заявка Алисы включала уничтожение врагов, и Макс воспользовался этим, описав, как ее персонаж пыталась убить несчастного торговца электротоварами, включив его в число общих врагов. Теперь это является правдой, и Алисе предстоит задуматься о причинах такого поступка своего персонажа, ведь все потребует объяснений. Макс же меняется местами с Алисой, становясь предпоследним, и облегчает своему персонажу жизнь.

Естественно, что при использовании этого правила становится крайне важным, как рассядутся игроки в начале игры. Если по этому поводу возникли споры, доверьте это решение ведущему.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Эти правила содержат всю информацию, необходимую игрокам. Ведущий может воспользоваться «Руководством», созданным для этой игры, которое содержит полезные комментарии, разъяснения и советы. Кроме того, в рамках проекта РИ «Обрез» планируется выпуск компактных дополнений, адаптирующих эти правила под требования различных сюжетов и кампаний.